



## Suppléments Melniboné (Analyse Rapide)

Auteurs de la Fiche : [JDN] / [Maladric]

### Préambule :

Les passages donnant des Notions en rapport direct avec le projet « **Empire Dharzi** » sont surlignés.

p. 8 (d'autres races non-humaines peuplaient le monde à cette époque. Les habitants du Pays Silencieux vivaient comme ils le font aujourd'hui encore... cette race maléfique et isolée ne devait jamais rejoindre le Glorieux Empire et Melniboné ne tenta pas davantage de la conquérir. Le Peuple Ailé de Myrrhyn formait également une petite nation à ce moment là (apparenté de quelque façon aux habitants du Pays Silencieux, il a récemment évolué, s'élevant au-dessus de sa condition de clakers bestiaux)... devait voir la nation myrrhynienne grandir et décroître avant que Melniboné n'entame son propre déclin. La seule race supplémentaire (...) était celle de Nihraïns (...) venant souvent en aide à Melniboné.)

p. 9 (Le Glorieux Empire conclut des pactes avec les Seigneurs Elémentaires et les Seigneurs des Bêtes et des Plantes.)

p. 10 (La nation des Dharzis fut la dernière patrie non-humaine à menacer le Glorieux Empire. Elle s'illustra quelque 3000 ans plus tôt. On a suggéré que le Peuple Animal, comme on nomme parfois les Dharzis, était le produit d'une expérience melnibonnéenne ratée. Quelle que soient ses origines, la nation Dharzie gagna rapidement en taille et en puissance. Sa sorcellerie animale et son puissant culte des Seigneurs des Bêtes lui permirent vite de rivaliser avec Melniboné. La co-existence de 2 empires agressifs et expansionnistes s'avérant impossible, la guerre éclata entre les Dharzis et le peuple de l'Ile aux Dragons. Cela se passait il y a 1000 ans. Contrairement aux batailles que le Glorieux Empire avait livrées par le passé, celle-ci menaça sérieusement Melniboné. Le puissant Empire Dharzi était presque sans égal. Chacun des 2 camps usa d'une imposante magie qui balaya le monde, le remodelant par endroits. Les sorts extraordinaires que les meilleurs sorciers de l'Ile aux Dragons tentèrent désespérément de lancer finirent par prendre effet. Les vieux accords que Melniboné avait passés avec les Seigneurs des Bêtes affaiblirent les Dharzis de façon décisive, mais cela ne s'était pas fait sans mal. Melniboné vainquit son ennemi aux dépens de ses propres forces. La plus grande catastrophe se produisit lorsqu'une explosion de magie incontrôlée fit entrer un volcan du nord en éruption. D'énormes raz de marées balayèrent la Mer Pâle et la Mer des Dragons, créant une fissure entre les plans. Ce cataclysme amena les Mabdens sur l'île dévastée qu'ils devaient part la suire renommer Pan Tang. Mais en définitive, la race des Dharzie fut frappée d'extinction. Les runes buveuses d'âmes dont Melniboné fit usage afin de détruire ses ennemis eurent également pour effet de tuer ou de ravager l'esprit d'une génération de sorciers melnibonéens. Les pertes que Melniboné subit parmi ses guerriers se révélèrent paralysantes, et l'Ile en fut mortellement affaiblie.)

p. 18 (Entre autres choses, cela leur confère la faculté de convoquer les Seigneurs des Bêtes.)

p. 19 (Les premiers sorciers sans âme à avoir été placé en cet endroit [Arène des Ames Perdues] étaient les survivants à l'esprit dévasté des guerres dharzi.)

p. 25 (Echappant de justesse et affaiblie à une défaite aux mains de l'empire Dharzi...)

p. 61 (Les Empereurs de l'Ile aux Dragons ont passés de grands et terribles pactes avec bon nombre de ces demi-dieux [Les Seigneurs des Bêtes et des Plantes]. La pierre d'Actorios (...) est le symbole de ces vieux traités et la garantie que les Seigneurs des Bêtes viendront en aide au porteur... D'autres marchés, nombreux, étranges, sinistres, et fantasques ont été passés pour garantir l'aide des Seigneurs des Bêtes au cours des millénaires à venir. Cela fait 1000 ans à présent, ces traités ont sauvé Melniboné de la défaite que les Dharzis allaient leur imposer.)

-----  
Détail sur Quarzhasaat dans "Melniboné"

**p. 10** (il y a un peu plus de 4000 ans, les 1eres tribus nomades de cueilleurs-chasseurs se ravitaillent à la périphérie des colonies melnibonéennes. Là, elles apprirent à produire des cultures agricoles auprès de leurs maîtres inhumains. Des villes humaines se développèrent... La 1ere civilisation humaine fut celle de Quarzhasaat... Il y a 2 siècles de cela, la nation de Quarzhasaat se donna le titre d'Empire... fut un sujet d'amusement chez les melnibonéens et ce, d'autant plus quand les sorciers Quarzhasaatims détruisirent leur propre empire en l'inondant de sable. (En fait leur intention était d'anéantir et d'envahir l'armée melnibonéenne.) Le dernier éveil connu des Nihraïns remonte à cette époque et il est possible qu'ils aient participé à la chute de Quarzhasaat...)